

# PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2002-078860

(43)Date of publication of application : 19.03.2002

(51)Int.Cl.

A63F 5/04

(21)Application number : 2000-273216

(71)Applicant : KYOWA DENSHI KOGYO KK

(22)Date of filing : 08.09.2000

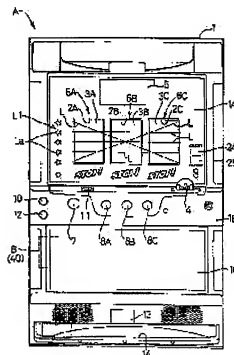
(72)Inventor : IWASHITA YOSHIHARU

## (54) SLOT MACHINE

### (57)Abstract:

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To provide a slot machine having a game structure capable of providing a game content more advantageous for a player in the simultaneous arrangement of a plurality of sets of winning patterns on winning lines than in the arrangement of winning patterns on only one winning line.

**SOLUTION:** This slot machine A comprises a changing means 40 for changing a game to the game content more advantageous for the player in the simultaneous arrangement of a plurality of sets of winning patterns on a plurality of winning lines L selected by a winning line selecting means than in the arrangement of winning patterns only in one winning line L.



(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2002-78860

(P2002-78860A)

(43)公開日 平成14年3月19日(2002.3.19)

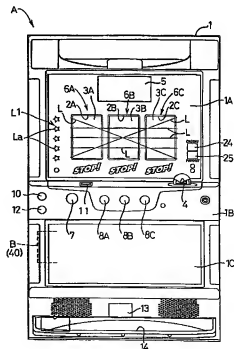
5(1) Int.Cl. <sup>7</sup> A 6 3 F 5/04	識別記号 5 1 6  5 1 1 5 1 2	F I A 6 3 F 5/04	5 1 6 Z 5 1 6 D 5 1 1 F 5 1 2 F	サーチコード(参考)
審査請求 有 請求項の数 3 O L (全 11 頁)				
(21) 出願番号	特願2000-273216(P2000-273216)	(71) 出願人	592198655 協和電子工業株式会社	
(22) 出願日	平成12年9月8日(2000.9.8)	(72) 発明者	岩下 義春 大阪府大阪市西淀川区福町3丁目1番48号 大阪府大阪市西淀川区福町3丁目1番48号 協和電子工業株式会社内	
		(74) 代理人	100107308 弁理士 北村 修一郎	

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【課題】 入賞ライン上に同時に複数組の入賞用図柄が揃ったとき、一つの入賞ラインのみ入賞用図柄が揃ったときよりも遊技者に有利なゲーム内容となる遊技構成のスロットマシンを提供する点にある。

【解決手段】 スロットマシンAにおいて、入賞ライン選択手段によって選択された複数の入賞ラインL上に同時に複数組の入賞用図柄が揃ったとき、一つの入賞ラインLのみ入賞用図柄が揃ったときよりも遊技者に有利なゲーム内容に変更する変更手段40が設けられている。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 表示窓に対して複数種の図柄を順次移動させて表示する複数の図柄表示手段と、これら複数の図柄表示手段を通常始動させる始動信号を出力する始動操作部と、始動後の各図柄表示手段をそれぞれ停止させる停止信号を出力する停止操作部と、始動操作部が操作されたとき、表示窓の入賞ライン上に停止する図柄表示手段の図柄組合せを抽選する抽選手段を備えているスロットマシンであって、

前記入賞ライン選択手段によって選択された複数の入賞ライン上に同時に複数組の入賞用図柄が揃ったとき、一つの入賞ラインのみ入賞用図柄が揃ったときよりも遊技者に有利なゲーム内容に変更する変更手段が設けられているスロットマシン。

【請求項2】 前記入賞ラインが、表示窓に縦横各3列状態で表示された9個の図柄のうち、水平方向に沿って三つの図柄を結ぶ三本の入賞ラインと、対角方向に沿って三つの図柄を結ぶ二本の斜め入賞ラインとから構成されている請求項1記載のスロットマシン。

【請求項3】 前記複数の図柄表示手段には、通常のゲームよりも遊技媒体を獲得し易くなる特典ゲームに移行する特定入賞図柄が、選択された複数の入賞ライン上に同時に複数組揃うことが可能な配列で形成されている請求項1又は請求項2記載のスロットマシン。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、入賞ライン上に同時に複数組の入賞用図柄が揃ったとき、一つの入賞ラインのみ入賞用図柄が揃ったときよりも遊技者に有利なゲーム内容になっているスロットマシンに関する。

## 【0002】

【従来の技術】 一般に、スロットマシンは、遊技者が、メダルを投入し、スタートレバーを操作して3列の図柄リールを回転させ、各リールを停止ボタンで停止操作して、入賞ライン上に揃った図柄組合せが入賞であればメダルを獲得することができる構成になっている。

【0003】 特に、図柄組合せが「7、7、7」などの特別入賞の図柄に揃った場合、ビッグボーナスゲーム（以下、B&Bと記載する）となり、入賞が発生し易いゲーム内容に移行する。

【0004】 この種のスロットマシンの入賞ラインは、表示窓に縦横各3列状態で表示された9個の図柄のうち、水平方向に沿って三つの図柄を結ぶ三本の入賞ラインと、対角方向に沿って三つの図柄を結ぶ二本の斜め入賞ラインとから構成されている。

【0005】 そして、例えば、遊技媒体であるメダルを、メダル投入口に1枚投入したときは、横入賞ラインのうち、中央の入賞ラインだけが有効化され、メダルを2枚投入したときは、3本の入賞ラインの全てが有効化され、メダルを3枚投入したときは、5本の入賞ライン

の全てが有効化される遊技構成になっている。

## 【0006】

【発明が解決しようとする課題】 ところが、現状のスロットマシンにおいては、一本の入賞ラインにB図柄が揃って獲得することができるメダル枚数が15枚であるが、複数の入賞ライン上にB図柄が揃った重複入賞の場合、一本の入賞ラインにB図柄が揃って獲得することができるメダル枚数の重複枚数ではなく、いくらか複数の本入賞ラインにB図柄が揃ったところで、行政上の制約によって、例えば、メダルの獲得数は一つのラインが成立したときと同じメダルの獲得数が15枚と言うように、上限が定められている。上記のことは、ゲーム進行上、よく知られていることではあるが、遊技者側からすれば不公平な不満感を感じる場合があることが遊技現場からの情報などから分っている。

【0007】 そのため、現行機種の中には、極力、複数の入賞ライン上に重複してB図柄が揃うようなことがないように、リールの図柄組合せを工夫しているケースも多く見られる。

【0008】 しかし、一方においては、複数の入賞ライン上にB図柄が揃った場合、それに見合うメダルを獲得することができると言う考えも、ゲーム思想の観点からすれば当然の発想であるとともに、遊技者の側からすれば、メダル獲得数の増減は、遊技と直接に関係のある内容であるので、そのことによってゲームの面白さがか良い方向に解消しない課題が存在している。

【0009】 本発明は、上述の実状に鑑みて為されたものであって、その主たる課題は、入賞ライン上に同時に複数組の入賞用図柄が揃ったとき、一つの入賞ラインのみ入賞用図柄が揃ったときよりも遊技者に有利なゲーム内容となる遊技構成のスロットマシンを提供する点にある。

## 【0010】

【課題を解決するための手段】 本発明の請求項1によるスロットマシンの特徴構成は、表示窓に対して複数種の図柄を順次移動させて表示する複数の図柄表示手段と、これら複数の図柄表示手段を通常始動させる始動信号を出力する始動操作部と、始動後の各図柄表示手段をそれぞれ停止させる停止信号を出力する停止操作部と、始動操作部が操作されたとき、表示窓の入賞ライン上に停止する図柄表示手段の図柄組合せを抽選する抽選手段を備えているスロットマシンであって、前記入賞ライン選択手段によって選択された複数の入賞ライン上に同時に複数組の入賞用図柄が揃ったとき、一つの入賞ラインのみ入賞用図柄が揃ったときよりも遊技者に有利なゲーム内容に変更する変更手段が設けられている点にある。

【0011】 上記特徴構成によれば、一つの入賞ライン上に入賞図柄が揃った場合と、複数の入賞ライン上に入賞図柄が揃った場合とが、ゲーム内容に差異があるので、

従来のように、一つの入賞ライン上に入賞図柄が揃った場合と、複数の入賞ライン上に入賞図柄が揃った場合とがゲーム内容が同一であるのに対して、新たな入賞獲得機会が増した遊技内容となるので、遊技をする者に従来のような不公平な不満感を与えることがなく、反対に遊技内容を高めることができ、今までになかった新たな遊技形態を形成することができる。

【0012】本発明の請求項2によるスロットマシンの特徴構成は、前記入賞ラインが、表示窓に縦横各3列状態で表示された9個の図柄のうち、水平方向に沿って三つの図柄を結ぶ三本の入賞ラインと、対角方向に沿って三つの図柄を結ぶ二本の斜め入賞ラインとから構成されている点にある。

【0013】上記特徴構成によれば、図柄表示手段を停止操作している途中で、入賞図柄が一つの入賞ラインになるか、複数の入賞ラインになるかが、停止操作している遊技者の停止操作如何でなる状況を作り出せることになるので、遊技性を高めることができる。

【0014】本発明の請求項3によるスロットマシンの特徴構成は、前記複数の図柄表示手段には、通常のゲームよりも遊技媒体を獲得し易くなる特典ゲームに移行する特定入賞図柄が、選択された複数の入賞ラインと同時に複数組揃うことが可能な配列で形成されている点にある。

【0015】上記特徴構成によれば、従来、複数の入賞ライン上に、極力、入賞図柄が揃わないように配慮して製作していた図柄組合せを自由に設定することができ、そのことが図柄組合せの多様化を図ることになるので、重複入賞を積極的に取入れることにより、また、この図柄組合せの異なる機種揃えをすることによっても、飽きのこないスロットマシンを形成することができる。

【0016】

【発明の実施の形態】【実施形態】以下、本発明の実施形態を図面に基いて説明する。

【0017】図1は、本発明の遊技機の一例であるスロットマシンAを示し、構造に付いて説明すると、図面に示すように、スロットマシン本体1の前面上半部に位置する表面パネル部1Aには、複数種の図柄を3行3列のマトリックス状で整列表示するための3つの第1～第3の表示窓2A、2B、2Cと、これら第1～第3の表示窓2A、2B、2Cに表示される各リール3A、3B、3Cの上部の図柄、中央部の図柄、下部の図柄の各々を、横方向に繋ぐ3本の横入賞ラインと斜めに繋ぐ2本の斜め入賞ラインとを表記する5本の入賞ラインL…を付記してある。

【0018】この実施形態のスロットマシンAにあつては、メダル投入部4にメダルを1枚投入したときは、横入賞ラインのうち、中央の入賞ラインLだけが有効化され、メダルを2枚投入したときは、3本の入賞ラインL、L、Lの全てが有効化され、メダルを3枚投入した

ときは、5本の入賞ラインL…の全てが有効化されるように制御装置Bにて制御してある。有効化された入賞ラインLの表示は、各入賞ラインに対応して設けられた5つの入賞ライン表示部L1のランプLaの点灯により行われる。

【0019】また、表面パネル部1Bには、多数のLEDランプ5a…を縦横に行列状に配列して、各LEDランプ5aをON-OFFすることによって、複数の数字、文字、図柄等の記号を表示可能なドットマトリックス型の可変表示ユニットから構成されている情報表示手段5が配備されている。

【0020】この情報表示手段5の表示例としては、後述するが、BB入賞が重複入賞（スーパーボーナスゲーム）やシングル入賞（ビックボーナスゲーム）の場合には、その該当するゲームであることを、文字や図柄等の認識表記によって表示することが挙げられる。このような表示内容の場合、遊技者のみならず店員や近隣の遊技者が、情報表示手段5を見ることによって、そのスロットマシンAの現在の遊技状況を認識することが可能である。

【0021】前記表示パネル部1Aの下部に連なる操作パネル部1Bには、前記各表示窓2A、2B、2Cに対して複数種の図柄を上下方向に順次移動させて表示する3つの第1～第3の図柄表示手段6A、6B、6Cと、これら第1～第3の図柄表示手段6A、6B、6Cを一斉に始動させるための始動信号を出力する始動操作部としてのスタートレバー7と、始動後の各図柄表示手段6A、6B、6Cをそれぞれ停止させる停止信号を出力する3つの第1～第3の各停止操作部としてのストップボタン8A、8B、8Cと、前記メダル投入部4にメダルを投入する換わりに内部保留したメダルを使用してスロットマシンゲームを行なうための1BETボタン10やMAXBETボタン11と、投入メダルキャンセルボタン12とを設けてあるとともに、この操作パネル部1Bの下部に連なる装飾パネル部1Cの下部には、メダル放出口13を備えたメダル受け皿14を設けてある。

【0022】スロットマシン本体1には、図2に示すように、CPU（中央処理装置）、ROM（読取り専用記憶装置）、RAM（ランダムアクセス記憶装置）、クロック16、リセット回路17、入力ポート回路18、出力ポート回路19等を備えてなるマイクロコンピュータ構成の制御装置Bが設けられている。

【0023】スロットマシン本体1には、スタートレバー7が揺動操作され、始動スイッチ7aからの始動信号が制御装置Bに出力されたとき、第1～第3の各ストップボタン8A、8B、8Cの押圧操作により停止スイッチ8a、8b、8cから制御装置Bに停止信号が出力され、それに基づいて停止する全リール3A、3B、3Cの入賞ラインL上の図柄組合せを抽選する抽選手段20と、前記各ストップボタン8A、8B、8Cの押圧操作

により入賞ライン上に停止した全リール3A, 3B, 3Cの図柄組合せが入賞の図柄組合せであるかを判定し、この図柄組合せが入賞の図柄組合せである場合には、それに対応する枚数の配当メダルを払い出す入賞図柄判定手段21と、該入賞図柄判定手段21で判定した入賞図柄組合せが前記特定入賞に相当する図柄組合せであるとき、通常のゲームから後述するビックボナスゲーム(以下、B&Bと記載)やレギュラーボーナスゲーム(以下、R&Bと記載)等の特別ゲームに移行させる移行手段22を備えてあり、これら各手段を前記制御装置BのCPUで実行するように構成されている。

【0024】入賞の種類としては、入賞の図柄組合せの種類に応じた枚数の配当メダルが払い出される一般入賞と、特定図柄が揃うと入賞が発生し易い特別入賞があり、この特別入賞には、B&Bと、R&Bとが存在し、CPUの記憶装置Bに呼び込み可能に収納されている。

【0025】前記第1〜第3の図柄表示手段6A, 6B, 6Cの各々は、外周面に「7」、「BAR」、「チェリー」、「オレンジ」等の複数種類の図柄を設けてある第1〜第3のリール3A, 3B, 3Cと、該各リール3A, 3B, 3Cに連結されたステッピングモータ3a, 3b, 3cとから構成されており、第1〜第3のリール3A, 3B, 3Cの各々は、それに対応する第1〜第3のステッピングモータ3a, 3b, 3cの駆動回転に連れて同一の水平軸周りに回転することで、各リール3A, 3B, 3Cが停止することにより第1〜第3の各表示窓2A, 2B, 2Cにリール3A, 3B, 3Cの図柄が表示される。この図柄表示手段6A, 6B, 6Cには、リール3A, 3B, 3Cが一回転する毎に該リールの回転基準位置に設けられた突片3d, 3e, 3fを検出して、この検出信号を制御装置Bに出力する位置検出センサ3g, 3h, 3iを設けてある。

【0026】R&Bは、例えば、通常ゲームで特定図柄が揃うとゲームがスタートし、メダル1枚投入のゲームを12ゲーム行うことができ、各ゲームで入賞図柄が揃うと15枚までのメダルを獲得することができるが、12ゲーム消化前でも入賞図柄の入賞が8回になるとゲームは終了し、通常のゲームに戻るように制御してある。

【0027】前記B&Bは、例えば、通常ゲームで特定図柄が揃うとゲームがスタートし、メダルを3枚まで投入することができる通常ゲームを30ゲームを行うように、R&Bゲームを3回行った時点で終了し、通常ゲームに戻るように制御してある。

【0028】前記一般入賞となる図柄組合せとしては、例えば、入賞ライン上に停止する全リール3A, 3B, 3Cの図柄の配列が「オレンジ」で揃った状態や入賞ライン上に停止する第1のリール3Aの図柄が「チェリー」となった状態等であり、前記特別入賞となる図柄組合せとしては、例えば、入賞ライン上に停止する全リール3A, 3B, 3Cの図柄が「BAR」で揃った

状態であり、前記特定入賞となる図柄組合せとしては、例えば、入賞ライン上に停止する全リール3A, 3B, 3Cの図柄が「7」で揃った状態である。

【0029】第1〜第3の図柄表示手段6A, 6B, 6Cは、夫々の外周面に回転方向に沿って21個の図柄が等間隔に設けられてリール帯を備え、前記制御装置Bのドライバー回路27から各ステッピングモータ3a, 3b, 3cに出力される駆動パルスによって、各ステッピングモータ3a, 3b, 3cが方向へステップ回転することにより、各リールを回転させることができるように構成されている。

【0030】前記抽選手段20により入賞図柄組合せが当選しても、各ストップボタン8A, 8B, 8Cの押圧操作のタイミングがずれて、停止スイッチ8a, 8b, 8cから制御装置Bに停止信号が出力されてから、各ステッピングモータ3a, 3b, 3cが停止するまでの190ms以内に入賞となる図柄が入賞ライン上に停止操作できなかった場合には、入賞ラックが成立していても、入賞ライン上に停止するリール3A, 3B, 3Cの図柄の組合せが入賞図柄組合せとならないことがある。

【0031】このような場合、抽選された入賞の図柄組合せは、次ゲーム以降のゲームで入賞ライン上に停止するリール3A, 3B, 3Cの図柄が、入賞の図柄組合せが揃うまで内部当り保留状態となる。

【0032】前記表示パネル部1Aには、入賞ライン上に入賞図柄が揃ったときに払い出される配当メダルの枚数を表示する7セグメントLED構成の払出し枚数表示窓24と、内部保留された保留メダルの枚数を表示する7セグメントLED構成の保留枚数表示窓25とを形成してある。この実施形態では、投入された4枚目以降のメダルから50枚に至るまでを内部保留し、内部保留枚数が51枚を超えると、前記メダル投入部4にあるメダル搬送経路(図示せず)を切替えてこの51枚目以降のメダルをメダル受け皿15に強制排出するように構成されている。

【0033】前記制御装置Bの入力ポート回路18には、前記したスタートレバー7の始動スイッチ7a、第1〜第3停止ボタン8A, 8B, 8Cの停止スイッチ8a, 8b, 8c、1BETボタン10やMAXBETボタン11の内部保留メダル投入スイッチ10a, 11a、投入メダルキャンセルボタン12のキャンセルスイッチ12a、投入メダルセンサ4A並びに各位置検出センサ3g, 3h, 3iを接続してある。

【0034】前記制御装置Bの出力ポート回路19には、情報表示手段5のLEDランプ5a、各ステッピングモータ3a, 3b, 3c、メダル受け皿15に所定枚数の配当メダルを払い出すメダル払出しホッパー(図示せず)を駆動するメダル払出しモータ26、払出し枚数表示部24、保留枚数表示部25、各入賞ライン表示部L1のランプLaの各々をドライバー回路27を介して

接続してある。

【0035】前記ROMには、入賞図柄組合せ並びに入賞図柄組合せに対応する配当枚数を記憶してある入賞図柄組合せ記憶手段としての入賞図柄組合せ記憶部とスロットマシンゲームを実行するためのプログラムが書き込まれたプログラム記憶部とを有している。

【0036】前記CPUは、ROMのプログラム記憶部に書き込まれたプログラムに従って、入力ポート回路18より必要とする前記の外部検出信号（外部情報）を取り込んだり、又は、ROMから必要とするデータを読み込んだり、或は、RAMとの間でデータを授受しながら所定の処理を実行し、必要に応じて、出力ポート回路19からドライバー回路27を介して、情報表示手段5のLEDランプ5a、各ステップモータ3a、3b、3c、メダル払出しモータ26、払出し枚数表示部24、保留枚数表示25、各入賞ラインL表示のランプLaの各々に対して制御信号を出力する。

【0037】前記入賞図柄判定手段22には、入賞ライン選択手段によって選択された複数の入賞ラインに同時に複数組の入賞用図柄が揃ったとき、一つの入賞ラインのみ入賞用図柄が揃ったときよりも遊技者に有利なゲーム内容に変更する変更手段40が設けられている。

【0038】この変更手段40は、図柄抽選の抽選結果でBが内部抽選されている場合、この内部抽選に基づいて、「777」などの特定図柄を一本の入賞ライン上に積極的に揃えるように制御するシングル入賞用図柄制御データと、「777」などの特定図柄を複数の入賞ラインに積極的に揃えるように重複入賞用図柄制御データとを二者選択抽選（1/2抽選）で方を選出し、どちらの制御データを選択するかを決定し、この抽選で決定した方の制御データでゲーム進行が行なわれる構成になっている。

【0039】また、変更手段40は、B中での通常ゲームにおいて、B入賞が重複入賞である場合には、重複入賞時の確率データが選択され、B入賞がシングル入賞である場合には、重複入賞時より確率が低いシングル入賞時の確率データを選択して、複数の入賞ライン上に同時に複数組の入賞用図柄が揃ったときには、一つの入賞ラインのみ入賞用図柄が揃ったときよりも遊技者に有利なゲーム内容に変更するように構成されている。

【0040】次に、上記のような構成のスロットマシンAの動作を説明する。

【0041】まず、図4に示すフローチャートに示すように、メダル投入部4に適宜枚数のメダルを投入するか、或は、内部保留されたメダルが有る場合、1BETボタン10やMAX BETボタン11が操作して、メダルが投入されたことを検出すると、メダルの投入枚数に応じた入賞ラインLを有効化する。（＃1）

【0042】次いで、スタートレバー7の揺動操作し、この操作を受けて抽選手段20によって、第1～第3の

表示窓2A、2B、2Cに停止する全リール3A、3B、3Cの図柄組合せが内部抽選される。（＃2、＃3）

この内部抽選の抽選結果がB/ R B当選である場合、B B/ R B当選フラグを成立させ、そのB B/ R B当選がB Bである場合、シングル入賞用図柄制御データ、或いは、重複入賞用図柄制御データを二者選択で一方を内部決定しておく。（＃4～＃10）

【0043】次に、全リール3A、3B、3Cが回転し、第1～第3のストップボタン8A、8B、8CがON操作されると、前記内部抽選結果に基づいて全リール3A、3B、3Cの回転が停止する。（＃11～＃13）

この全リール3A、3B、3Cの停止を受け、有効化された入賞ラインL上に位置する図柄の組合せが、外れの図柄組合せであるか一般入賞に対応する図柄組合せか、入賞の図柄組合せであるかの判定が行なわれる。（＃14～＃19）

① 外れの図柄組合せの場合には、通常のゲームの初期状態に戻る。

② 一般入賞である場合には、その役物の図柄組合せに対応する所定枚数のメダルが払い出されて後に通常のゲームの初期状態に戻る。

③ 入賞の図柄組合せの場合には、その入賞の図柄組合せに対応する所定枚数のメダルが払い出された後にB Bゲームに移行し、B Bでは、入賞状態がシングル入賞か或いは重複入賞かを記憶し、このB Bゲームが終了すると通常のゲームの初期状態に戻る進行状態となり、R Bでは、その入賞図柄組合せに対応する所定枚数のメダルが払い出された後にR Bゲームに移行し、このR Bゲームが終了すると通常のゲームの初期状態に戻る進行状態となる。

【0044】前記B Bゲームに移行した場合、図4、図5のフローチャートに示すように、まず、B B中の通常ゲームを30ゲーム消化しているかを判断し、消化していない場合、メダル投入口に適宜枚数のメダルを投入するか、或は、内部保留されたメダルが有る場合、1BETボタン10やMAX BETボタン11が操作して、メダルの投入枚数に応じた入賞ラインを有効化し、B B中の通常ゲームを開始する。（＃20～＃23）但し、30ゲームを消化している場合、通常ゲームに戻るよう制御してある。（＃22、＃50）

【0045】続いて、スタートレバー7の揺動操作されると、B B入賞が重複入賞である場合には、重複入賞時の確率データが選択され、B B入賞がシングル入賞である場合には、シングル入賞時の確率データが選択される。（＃24～＃27）ここで、確率データは、シングル入賞時より重複入賞時の方が、入賞ゲームで獲得することができるメダル枚数が多くなるような確率に設定されている。

【0046】次に、B中の通常ゲームの抽選手段20によって、第1～第3の表示窓2A、2B、2Cに停止する全リール3A、3B、3Cの図柄組合せが内部抽選され、この抽選結果に応じて、前記選択された確率データに基づいて形成されている図柄制御データが選択され、これを受けて全リール3A、3B、3Cが回転し、第1～第3のストップボタン8A、8B、8CがON操作されると、前記図柄制御データに基づいて全リール3A、3B、3Cの回転が停止する。(＃28～＃30)

【0047】この全リール3A、3B、3Cの停止を受け、有効化された入賞ライン上に位置する図柄の配列が、外れの図柄組合せであるか一般入賞に対応する図柄組合せか、Rに対応する図柄組合せであるかの判定が行なわれる。(＃32～＃36)

また、Bゲームにおいては、B中のRを3回行なった時点で終了し、通常ゲームに戻るよう制御構成してある。(＃48～＃51)

【0048】前記Rゲームに移行した場合、図6のフローチャートに示すように、メダル投入部4に適宜枚数のメダルを投入するか、或は、内部保留されたメダルが有る場合、1BETボタン10やMAXBETボタン11が操作して、メダルの投入枚数に応じた入賞ラインを有効化する。(＃37)

【0049】次に、スタートレバー7の揺動操作し、この操作を受けてR中の通常ゲームの役物抽選手段41によって、第1～第3の表示窓2A、2B、2Cに停止する全リール3A、3B、3Cの図柄組合せが内部抽選され、これを受けて全リール3A、3B、3Cが回転し、第1～第3のストップボタン8A、8B、8CがON操作されると、前記役物抽選結果に基づいて全リール3A、3B、3Cの回転が停止する。(＃38～＃43)

【0050】この全リール3A、3B、3Cの停止を受け、有効化された入賞ライン上に位置する図柄の配列が、外れ図柄組合せであるか図柄組合せか、役物図柄組合せであるかの判定が行なわれる。(＃44～＃46) 外れ図柄組合せの場合には、R中の通常ゲームが12ゲーム消化されたか判断され、役物の図柄組合せの場合には、その入賞の図柄組合せに対応する所定枚数のメダルが払い出されて後、R中の役物を8回消化されたか判断され、何れか一方が達成されていると判断されると通常のゲームの初期状態に戻る。(＃47、＃50)

【別実施形態】

【0051】1) 上記実施形態では、重複入賞パターンとして、斜めに繋ぐ2本の斜め入賞ラインL、L上に入賞図柄である「7」が揃った例を示したが、重複入賞パターンとして、図7(イ)に示すように、2本の斜め入賞ラインL、Lと、上下の水平入賞ラインL、L上に入賞図柄が揃う4重複の重複入賞、同図(ロ)に示すように、2本の斜め入賞ラインL、Lと、中央の水平入賞ラインL上に入賞図柄が揃う3重複の重複入賞、同図(ハ)に示すように、右下がりの斜め入賞ラインLと、中央の水平入賞ラインL上に入賞図柄が揃う2重複の重複入賞、同図(ニ)に示すように、上下の水平入賞ラインL上に入賞図柄が揃う2重複の重複入賞、同図(ホ)に示すように、右下がりの斜め入賞ラインLと、上の水平入賞ラインL上に入賞図柄が揃う2重複の重複入賞、同図(ヘ)に示すように、全部の入賞ラインL…に入賞図柄が揃う5重複の重複入賞等が上げられる。

【0052】また、前記(イ)～(ヘ)の重複入賞の複数组が出現可能な図柄組合せの構成であってもよい。この場合、重複入賞の複数组が出現可能なようにリール3A、3B、3Cの図柄配列が構成されている。

【0053】さらに、例えば、重複の数が多くなるほど、その重複入賞ゲームをすることで獲得することができメダル枚数が多くなるように確率データを設定して、遊技性をより高めてもよい。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施形態のスロットマシンを示す正面図

【図2】スロットマシンの回路構成を示すブロック図

【図3】リールと入賞配列との関係を示す説明図

【図4】ゲームの動作順序を示すフローチャート

【図5】特典ゲームの動作順序を示すフローチャート

【図6】特典ゲームの動作順序を示すフローチャート

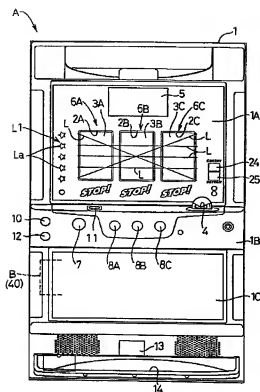
【図7】本発明の別実施形態の重複入賞パターンを

(イ)～(ヘ)に示す説明図

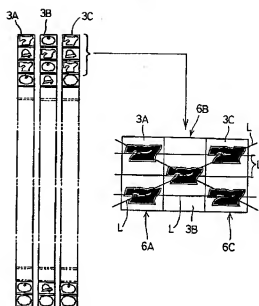
【符号の説明】

A	スロットマシン
2A、2B、2C	表示窓
6A、6B、6C	図柄表示手段
7	始動操作部(スタートレバー)
8A、8B、8C	停止操作部(ストップボタン)
20	抽選手段
40	変更手段

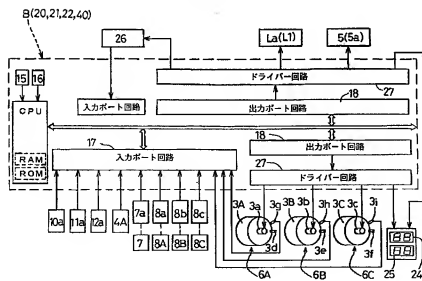
【図1】



【図3】

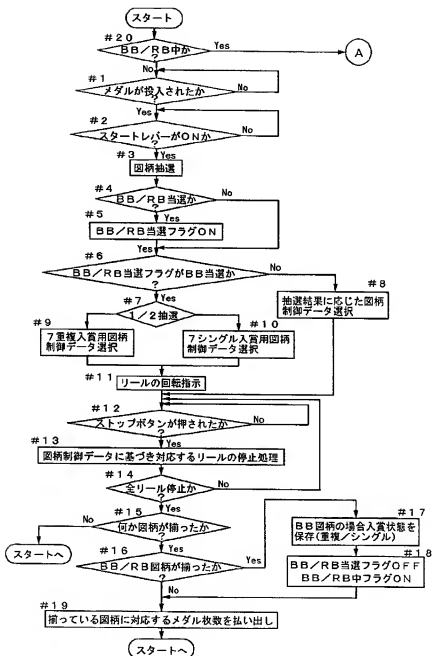


【図2】

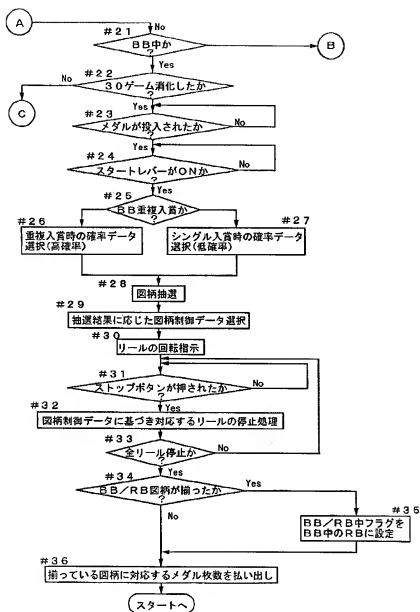




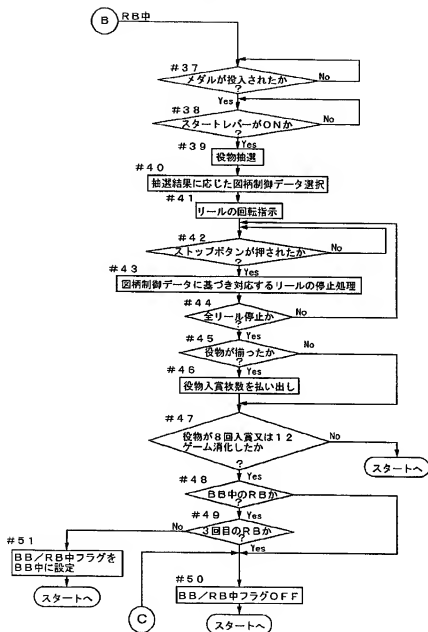
【図4】



【図5】



【図6】



【図7】

